FROM SOFTWARE

株式会社フロム・ソフトウェア
〒 151-0073 東京都渋谷区笹塚 2-26-2　笹塚ノース小田急ビル

ユーザーサポート

TEL 03-3320-6031（平日 月～金 13:00 ～ 17:00）
※ゲームの攻略方法にはお答えしておりません。
また、それ以外のご質問でも、お答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。（通話料はお客様のご負担となります。）

オフィシャルホームページ　http://www.fromsoftware.co.jp/

©2009 FromSotware,Inc. All rights reserved.

Microsoft、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および / またはその関連会社の商標です。

zlib：	Copyright ©1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler
libjpeg：	Copyright ©1991-1998, Thomas G. Lane.
The Loki Library：	Copyright ©2001 by Andrei Alexandrescu
Lua：	Copyright &copy; 1994-2004 Tecgraf, PUC-Rio. All rights reserved.
Mersenne Twister：	Copyright ©1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura.
NKF：	Copyright ©1987, FUJITSU LTD. (I.Ichikawa),2000 S. Kono, COW
	Copyright ©2002-2008 Kono, Furukawa, Naruse, mastodon
	Copyright ©The nkf Project, http://sourceforge.jp/projects/nkf/
scaleform：	Portions of this software are included under license ©2009 Scaleform Corporation. All rights reserved.
havok	"NINJABLADE" uses Havok™. ©Copyright 1999-2009 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved. See www.havok.com for details.

本ゲームではフォントワークス株式会社のフォントを使用しています。
フォントワークスの社名、フォントワークスフォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

本ゲームではハイビジョン（HDTV）表示に対応しています。
ハイビジョン（HDTV）表示には、対応するテレビと Xbox 360 コンポーネント HD AV ケーブルなどが必要です。

※このゲームはフィクションです。実在の人物、国家、団体、地名等とは一切関係ありません。
※取扱説明書中に使用しているゲーム画面は開発中のものです。実際の画面とは多少異なる場合があります。

XBOX 360

LIVE

NINJA BLADE™

CERO D 17才以上対象

FROM SOFTWARE

■安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣 (けいれん)、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

●テレビから離れて座る
●画面の小さいテレビを使う
●明るい部屋でゲームをする
●疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク(表面)及びアイコン(裏面)を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 256 KB の空き容量が必要です。

Xbox LIVE

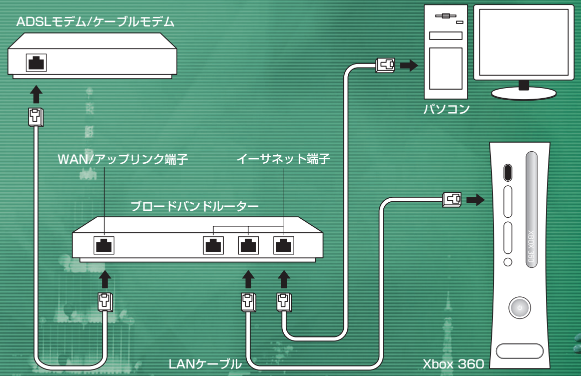
Xbox LIVE について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。
Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマー カードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。
さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームのデモ版や予告編ムービー、ゲームをより楽しくする追加キャラクター、マップ、アイテムなど、さまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

＊各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。
Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。



保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、ファミリー タイマーの設定によりプレイ時間を限定することもできます。
詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

CONTENTS

序章 …… 03
基本操作方法 …… 04
基本アクション …… 06
ゲームの進め方 …… 10
ゲームの流れ …… 12
ミッション …… 16

── 序章 ──

北アフリカの“グラウンド・アルファ”で発見された
寄生虫“アルファワーム”は、宿主の遺伝子を改ざんし、
凶暴で飢えた怪物へと変貌させる力を持っていた。
その感染力の強さは他に類を見ない程強く、
感染が広範囲に及んだ場合は、
地域ごと消滅させねばならなかった。
国連は無用の混乱を避けるため、
感染の事実を隠蔽…情報を非公開とした。

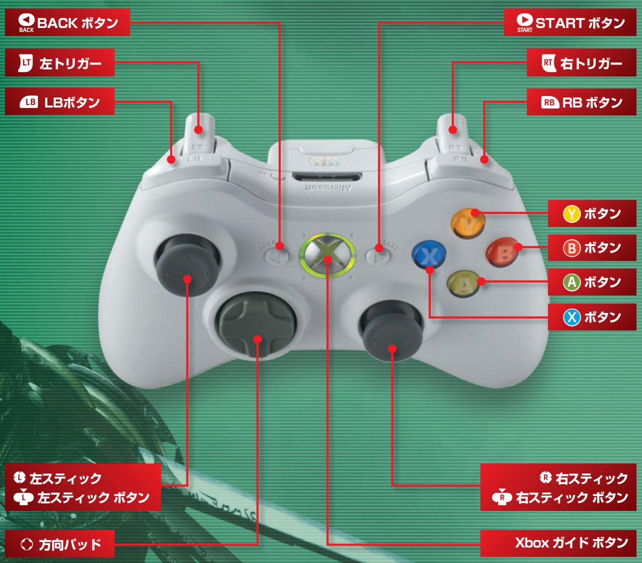
**しかし、2015年8月12日
東京で新たな感染が
確認されてしまう——。**

CONTROLS

基本操作方法

コントローラーと基本操作方法について説明します。
各種アクションの紹介についてはP6以降を参照してください。

Xbox 360® コントローラー


BACK ボタン
左トリガー
LBボタン
START ボタン
右トリガー
RB ボタン
Y ボタン
B ボタン
A ボタン
X ボタン
左スティック
左スティック ボタン
方向パッド
右スティック
右スティック ボタン
Xbox ガイド ボタン

※カメラ操作、振動機能の変更は各種設定（P11）で行うことができます。
コントローラーの操作タイプは、各種設定（P11）で変更することができます。
取扱説明書内の説明は、すべて初期時（タイプ1）のものです。

メニュー時

方向パッド	カーソルの移動
左スティック	カーソルの移動
Aボタン	項目の決定
Bボタン	キャンセル

フィールド時

左スティック	キャラクターの移動
右スティック	カメラ操作
右スティックボタン	カメラリセット
Aボタン	ジャンプ
Bボタン	忍術の使用（押しっぱなしで溜め忍術）
Xボタン	通常攻撃
Yボタン	強攻撃
左スティック+右トリガー	ダッシュ
左スティック+右トリガー（押しっぱなし）	高速移動（右トリガー押しっぱなし）／壁走り
左スティック+右トリガー+Aボタン	ダッシュジャンプ
左トリガー	ガード
LBボタン	Ninja Visionの発動／キャンセル
RBボタン	忍術の切り替え
方向パッド	武器の切り替え ・方向パッド上：太刀 ・方向パッド左：大剣 ・方向パッド右：双剣 ・方向パッド下：武器順送り
STARTボタン	ポーズメニューの表示
BACKボタン	アイテムメニューの表示

壁面降下アクション時

左スティック右／左	左右に移動
左スティック上／下	加速／減速
Aボタン	空中降下（壁はりつき時のみ）
Xボタン／Yボタン	攻撃
左スティック右／左+右トリガー	回避アクション

機体搭乗時

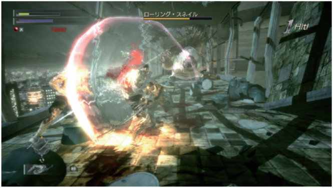
左スティック	照準の移動
右トリガー	発射
RBボタン	武器の切り替え
左トリガー	リロード
LBボタン	Ninja Visionの発動／キャンセル

ACTION

基本アクション

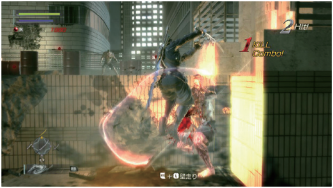
通常攻撃

Xボタンを押すと、選択中の武器で通常攻撃を行います。連続でXボタンを押すことで、連続攻撃を行うことができます。また、装備している武器や武器のレベルによって使用できる技が変化します。



強攻撃

Yボタンを押すと、選択中の武器で強攻撃を行います。連続でYボタンを押すことで、連続攻撃を行うことができます。また、装備している武器や武器のレベルによって使用できる技が変化します。

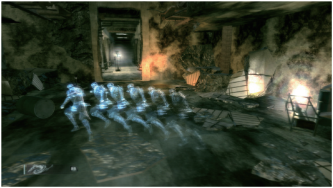


武器の種類と技

ゲームが進むと、使用できる武器の種類が増えていきます。武器には太刀、双剣、大剣があり、特性や使用できる技が大きく異なります。各武器の技は、技表（P13）で確認することができます。

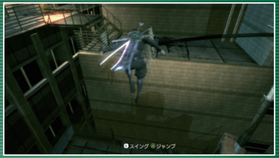
高速移動／壁走り

右トリガーを押したまま左スティックを操作すると、高速移動を行うことができます。また、フィールドの壁には、高速移動で壁走りをしながら移動できる場所があります。なお、壁走り開始後は、右トリガーを離しても壁走り状態は継続します。



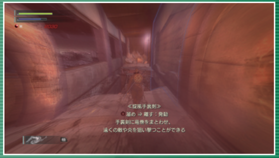
ジャンプ

Aボタンを押すとジャンプします。右トリガーで高速移動しながらジャンプをすると、通常よりも飛距離が長くなります。また、フィールドの中にはポールなどにジャンプでつかまることができる場所もあります。



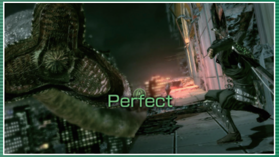
Ninja Vision

Bボタンを押すとNinja Visionを発動／キャンセルすることができます。Ninja Visionを発動するとNinja Powerゲージが減少していき、この間は敵の動きがスローになったり、移動できる場所などが見えるようになったりと、さまざまな効果が表れます。



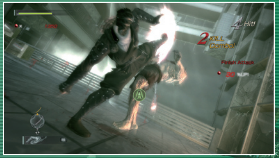
ムービーアクション

ムービーシーンの途中で、ボタンが表示されることがあります。タイミング良く表示されたボタンを入力すると、アクションを繰り出しながらムービーが展開していきます。入力に失敗してもムービーアクションにリトライできる場合や、アクションの成否によって結果が変わる場合があります。



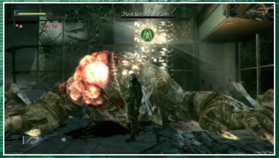
フィニッシュアタック

連続攻撃を行っていると、感染体の体力ゲージがゼロになった時にYボタンが表示されることがあります。タイミング良くボタンを押すとフィニッシュアタックでトドメを刺し、ボーナスで強化結晶の獲得量がアップします。



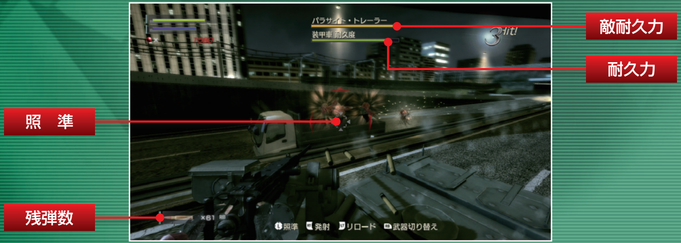
TODOME BLOW

ボスキャラクターとの戦いでは、感染体の体力ゲージをゼロにすると、TODOME BLOWが行えることを示す光が表示されます。光に近づくと表示がAボタンに変わるので、ボタン入力を行うと特殊なアクションでトドメを刺すことができます。一定時間内にトドメを刺せないと、感染体の体力ゲージが回復します。



機体での戦闘

ミッション中は、輸送ヘリや装甲車などの機体に搭乗して戦うことがあります。
プレイヤーの搭乗する機体の耐久力がゼロになるとゲームオーバーになります。



- 射撃……………… 右トリガーを押すと、選択中の武器で攻撃を行います。
- 武器切り替え… RBボタンで使用する武器を切り替えます。武器には連射性能の高いマシンガンと、攻撃力の高いグレネードがあります。
- リロード……… 選択中の武器の残弾がなくなると自動的にリロードが行われます。また、左トリガーを押すと任意のタイミングでリロードを行うことができます。

武器

物語が進むと、使用できる武器の種類が増えていきます。

太刀

万能型の武器で、離れた間合いからの斬りつけ、突き攻撃などが可能。

大剣

一撃の威力が大きく、敵キャラクターの装甲を破壊できる。攻撃の振りが大きく隙が大きいのが欠点。

双剣

一撃の威力は低いものの、攻撃速度と攻撃範囲に優れた武器。Xボタンで攻撃速度に優れた連続攻撃、Yボタンでワイヤーを伸ばしての広範囲攻撃。

武器の切り替え

手に入れた武器は、方向パッドを各種方向に入力することで切り替えることができます。
なお、方向パッドの下は入力するたびに順送りになります。

忍術

Bボタンを押すとNinja Powerを消費して忍術を使用することができます。
物語が進むと、使用できる忍術の種類が増えていきます。

忍術の切り替え

現在選択中の忍術は、画面左下に表示されます。
RBボタンを押すと、使用する忍術を切り替えることができます。

忍術の使用

忍術の通常攻撃はBボタンを押すだけで発動します。溜め攻撃は、Bボタンを押しっぱなしにすることでキャラクター視点に切り替わり、カーソルと軌道が表示されます。この時、左スティックでカーソル移動、左スティックボタンでズーム、Bボタンを離すと発動します。

旋風手裏剣

溜めなし……風を纏った手裏剣が主人公の周囲を回り、敵を吹き飛ばし炎を消す。
溜めあり……照準を合わせて任意の方向にいる敵やオブジェクトを狙い撃てるようになる。溜め時間により威力が上がり、効果範囲が広がる。

火炎手裏剣

溜めなし……火炎爆発によるダメージのほかに、道を塞ぐ植物を燃やしたり、特定の植物感染体を燃やして光源にするといった効果を持つ。
溜めあり……照準を合わせて任意の方向にいる敵やオブジェクトを狙い撃てるようになる。溜め時間により威力が上がり、火炎爆発の効果範囲が広がる。

雷撃手裏剣

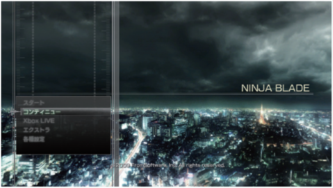
溜めなし……前方に向けて扇状に複数個の雷球を展開させる。敵を痺れさせて一定時間動きを止めたり、遠距離攻撃を弾き返す効果を持つ。
溜めあり……敵を追尾する機能がつく。複数の敵を痺れさせて動きを止められる。溜め時間により、追尾する敵の数が増え、威力も少し上がる。

GAME START

ゲームの進め方

スタートメニュー

タイトル画面が表示されたらスタートボタンを押してください。
ストレージ機器選択画面から使用する機器を選択し、保存するスロットを選択してください。



スタート

ゲームを新規に開始します。すでにミッションが進行したデータを選択していた場合、進行状況や記録等はすべて上書きされるので注意してください。
ゲーム初期設定を終え、「ゲームを開始する」を選択すると最初からゲームがスタートします。

コンティニュー

セーブデータの続きからゲームを再開します。
ブリーフィング画面から続きのミッションを選択すると、出撃準備画面へ進みます。

Xbox LIVE®

Xbox LIVEマーケットプレースでコンテンツのダウンロードを行ったり、ランキングを閲覧することができます。

エクストラ

スタッフロールなどを再生することができます。

各種設定

「ゲーム設定」「操作タイプ設定」を変更することができます。

ゲーム設定

「ゲーム設定」で各種変更を行ったら、一番下の「決定」を選択すると、設定内容が反映されます。Bボタンで戻ると変更が反映されないので注意してください。

ゲーム難易度	ゲーム難易度を変更します。
ムービーアクション難易度	ムービーアクションの難易度を変更します。
カメラ操作	カメラの操作方法を変更します。
カメラ操作感度	カメラ操作の感度をバーで設定します。
振動	コントローラーの振動の強さをバーで設定します。
流血表現	流血の表示／非表示を設定します。
言語	ゲーム中の表示言語を変更します。
音声言語	音声の言語を設定します。
字幕	字幕の表示／非表示を選択します。
画面表示	画面に表示させる内容を変更します。
敵体力ゲージ表示	敵の体力ゲージの表示／非表示を選択します。
SE音量	効果音の音量をバーで設定します。
ボイス音量	ボイスの音量をバーで設定します。
BGM音量	音楽の音量をバーで設定します。
画面の明るさ	画面の明るさを設定します。

操作タイプ設定

左スティックまたは方向パッドの左右で、操作タイプを3種類の中から切り替えることができます。初期時は操作タイプ1になっています。

データのセーブとロード

セーブについて

データはミッション終了時などにすべてオートセーブされます。
セーブデータは、複数スロットに保存可能です。

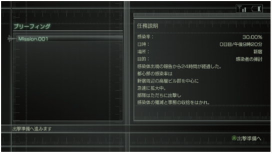
GAME PLAY

ゲームの流れ

基本的な流れ

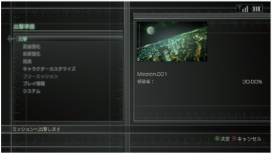
ゲームはミッション形式で進んでいきます。ここでは、ミッションを遂行する流れについて説明していきましょう。

ブリーフィング



ブリーフィング画面では、出撃するミッションに関する任務説明を確認することができます。ミッションにカーソルを合わせてAボタンを押すと、出撃準備画面へと進みます。

出撃準備→P13

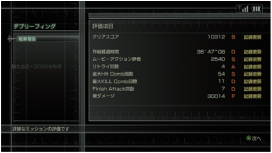


ミッションに出撃する前に、武器強化や忍術強化､キャラクターカスタマイズなどを行って準備を整えましょう。「出撃」を選択、決定するとミッションへ出撃します。

ミッション→P16

敵を倒しながらミッションの目的を遂行していきます。各ミッションの最後にはボスキャラクターとの戦闘が行われます。

デブリーフィング→P21



ミッションをクリアすると、デブリーフィング画面でミッションの結果が表示されます。ミッションの評価項目を確認することができます。記録をXbox LIVEのランキングに登録することもできます。

出撃準備

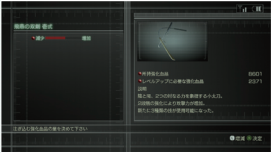
最初に出撃の準備を行います。各種準備が整ったら「出撃」を選択し、ミッションを開始してください。なお、「武器強化」「忍術強化」の各種強化や「技表」の確認は、ミッション中にポーズメニューやアイテムメニュー（P20）からでも行うことができます。

出撃

「出撃」を選択、決定するとミッションへと出撃します。

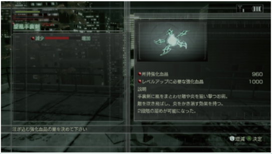
武器強化

武器の強化を行います。強化する武器を選択し、左スティックまたは方向パッドの左右で「強化血晶」を注ぎ込んでください。レベルアップに必要な「強化血晶」を振り分けると、武器のレベルが1つアップし、使用できる技が変化します。



忍術強化

忍術の強化を行います。強化する忍術を選択し、左スティックまたは方向パッドの左右で「強化血晶」を注ぎ込んでください。レベルアップに必要な「強化血晶」を振り分けると、忍術のレベルが1つアップし、使用できる技が変化します。

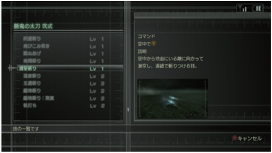


強化血晶について

武器、忍術を強化するには「強化血晶」が必要です。「強化血晶」は感染体を倒したり、オブジェクトを破壊することで手に入れることができます（P19）。

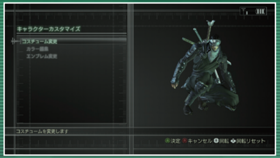
技表

武器、忍術の技表を確認することができます。武器の技表では、コマンドと説明のほか、アクションをムービーで確認することもできます。なお、技表はポーズメニューの技表で確認することができます。



キャラクターカスタマイズ

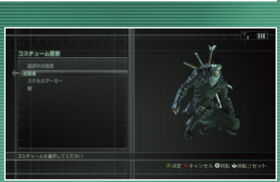
キャラクターのコスチューム、カラー、エンブレムの変更を行います。各種カスタマイズを行うと、右のキャラクターのグラフィックが変化します。キャラクターは右スティックの左右で回転、右スティックボタンで正面に戻ります。


キャラクターカスタマイズ
コスチューム変更
カラー編集
エンブレム変更
決定
キャンセル
回転
回転リセット

コスチュームを変更します

コスチューム変更

入手したコスチュームに変更します。
変更したいコスチュームを選択してください。


コスチューム変更
選択中の装束
忍装束
ステルスアーミー
剣
決定
キャンセル
回転
回転リセット

コスチュームを選択してください

カラー編集

体の各部位のカラーを編集・変更することができます。カラー編集画面では、Yボタンを押してカラーをコピーし、続けてAボタンで貼り付けができます。また、Xボタンを押すと自分で作成したコスチュームを登録できます。

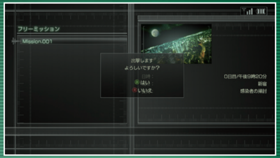
パターン選択	各部位のデザインパターンを変更します。
カラー1～4編集	各部位のカラーを変更します。カラー設定にはRGB、HSV、パレットの3タイプがあり、LBボタン、RBボタンでカラー設定を切り替えることができます。パレットは使用するカラーを選択、RGBとHSVは左スティックまたは方向パッドの左右でカラーを調節してください。
カラーセット登録	現在のパターンと4つの色をカラーセットとして登録します。「新規登録」を選択するとカラーセットが新たに登録されます。
カラーセット参照	登録してあるカラーセットの中から、使用するセットを選択します。

エンブレム変更

額当てを入手したエンブレムに変更することができます。変更したいエンブレムを選択してください。

フリーミッション

クリアしたことのあるミッションに再び出撃することができます。リストからプレイしたいミッションを選択し、Aボタンで決定してください。

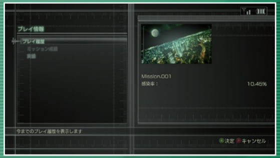

フリーミッション
Mission.001
はい
いいえ

出撃します
よろしいですか？

0日目/午後9時20分
新宿
感染者の掃討

プレイ情報

プレイヤーの成績を確認することができます。「プレイ履歴」「ミッション成績」「実績」の中から見たい項目を選択してAボタンで決定してください。

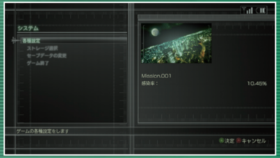

プレイ情報
プレイ履歴
ミッション成績
実績
決定
キャンセル

Mission.001
感染率： 10.45%

今までのプレイ履歴を表示します

システム

システム設定を行います。「各種設定」「ストレージ選択」「セーブデータの変更」「ゲーム終了」の4項目があります。


システム
各種設定
ストレージ選択
セーブデータの変更
ゲーム終了
決定
キャンセル

Mission.001
感染率： 10.45%

ゲームの各種設定をします

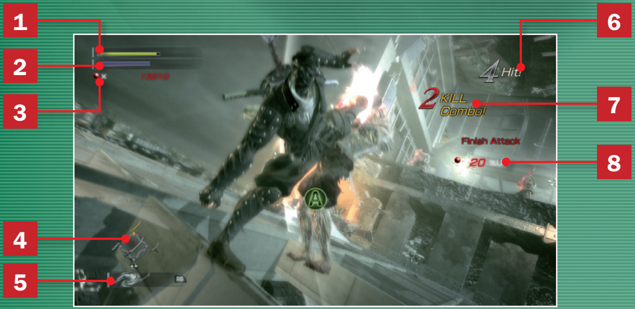
各種設定	ゲーム中の各種設定を変更します。 設定できる内容はP11を参照してください。
ストレージ選択	セーブファイルを保存するストレージ器機を変更します。 使用する機器を選択し、Aボタンで決定してください。
セーブデータの変更	保存するセーブデータを変更します。
ゲーム終了	ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。

MISSION

ミッション

画面の見方

ゲーム画面にはさまざまな情報が表示されます。
一部の表示は各種設定で変更することができます。

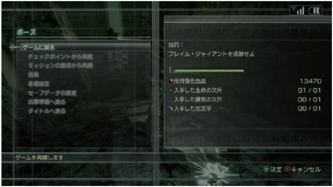

1
2
3
4
5
6
7
8
4 Hit!
2 KILL Combo!
Finish Attack
20

1 Healthゲージ	体力を表します。 ゼロになるとゲームオーバーになります。
2 Ninja Powerゲージ	Ninja Powerの残量を表します。 Ninja Visionや忍術を使用する際に消費します。 ゲージは時間の経過とともに自動的に回復します。
3 獲得した強化血晶	現在獲得している強化血晶を表します。
4 使用武器	現在装備している武器が中央に表示されます。 武器は方向パッドで切り替えることができます。
5 選択中の忍術	現在選択中の忍術が表示されます。 忍術はRBボタンで切り替えることができます。
6 Hit Combo数	攻撃が連続ヒットした際に、コンボ数が表示されます。
7 Kill Combo数	感染体を連続で倒した数が表示されます。
8 フィニッシュアタックボーナス	フィニッシュアタックを行った際のボーナスが表示されます。

※上記のほかにも、インフォメーション、チュートリアル、チェックポイント通過…など、さまざまな情報が表示されます。

ミッションの進め方

各ミッションにはクリアすべき目的があります。ミッションのスタート時に目的が表示されるので、クリアを目指して進んで行きましょう。なお、目的はポーズメニュー画面で確認することができます。


ポーズ
ゲームに戻る
チェックポイントから再開
ミッションの最初から再開
技表
各種設定
セーブデータの変更
出撃準備へ戻る
タイトルへ戻る
決定
キャンセル

目的：
フレイム・ジャイアントを追跡せよ

所持強化血晶 13470
入手した生命の欠片 01 / 01
入手した錬気の欠片 00 / 01
入手した忍文字 00 / 01

ゲームを再開します

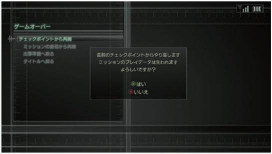
▶ チェックポイント

ミッションの途中にはチェックポイントが存在します。チェックポイントを通過すると、ゲームオーバーになった際や、ポーズメニューでチェックポイントからリトライすることができます。

チェックポイント通過

▶ ゲームオーバーについて

主人公のHealthゲージや機体の耐久力がゼロになるとゲームオーバーになります。ゲームオーバー時は以下の行動が行えます。

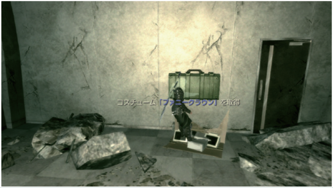

ゲームオーバー
チェックポイントから再開
ミッションの最初から再開
出撃準備へ戻る
タイトルへ戻る
はい
いいえ

直前のチェックポイントからやり直します
ミッションのプレイデータは失われます
よろしいですか？

チェックポイントから再開	直前のチェックポイントから再開します。
ミッションの最初から再開	ミッションの最初からやり直します。
出撃準備へ戻る	出撃準備画面からやり直します。
タイトルへ戻る	タイトル画面へ戻ります。

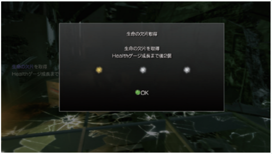
フィールドアイテム

フィールドにはドラム缶やコンテナなどさまざまなオブジェクトがあり、破壊することができます。オブジェクトの中には各種アイテムが隠されていることがあります。


コスチューム「ファニークラウン」を取得

生命の欠片

フィールドには生命の欠片が隠されています。黄色い欠片を3つ集めるとHealthゲージを成長させることができます。

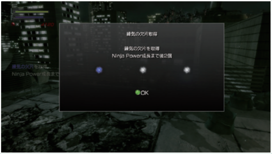

生命の欠片取得

生命の欠片を取得
Healthゲージ成長まで後2個

OK

練気の欠片

フィールドには練気の欠片が隠されています。特殊な力を持った青色の欠片を3つ集めるとNinja Powerを成長させることができます。

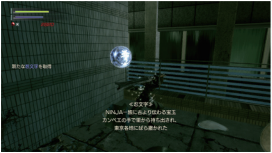

練気の欠片取得

練気の欠片を取得
Ninja Power成長まで後2個

OK

忍文字

NINJA一族に伝わる宝玉です。各地に散らばっている忍文字を集めていくことで、ボーナスを得ることができます。


新たな忍文字を取得

≪忍文字≫
NINJA一族に古より伝わる宝玉
カンベエの手で里から持ち出され、
東京各地にばら撒かれた

その他のアイテム

オブジェクトを破壊するとほかにもさまざまなアイテムを手に入れることができます。隅々まで調べてみましょう。

血晶

ゲーム中には2種類の「血晶」が出現します。どちらもフィールドのオブジェクトを破壊したり、感染体を倒すことで出現します。血晶は近づくことで自動的に手に入れることができます。

強化血晶

赤色の血晶で、武器強化と忍術強化に使用することができます。

6 Hit!
2 KILL Combo!

治癒血晶

黄色の血晶で、手に入れることでプレイヤーキャラクターのHealthゲージを回復することができます。

8 Hit!
2 KILL Combo!

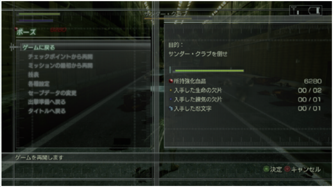
血晶を手に入れるには

感染体を倒すと、強化血晶や治癒血晶が出現します。感染体を倒す時にフィニッシュアタックでトドメを刺したり、Hit ComboやKill Comboによって取得血晶が増加することがあります。

Hit!
KILL Combo!

ポーズメニュー／アイテムメニュー

ミッション中にSTARTボタン、BACKボタンを押すと、各種メニューが表示されます。各種メニューでは以下の行動を行うことができます。また、現在のミッションでの目的や入手した欠片、忍文字の数も確認できます。



目的：
サンダー・クラブを倒せ

所持強化血晶 6280
入手した生命の欠片 00 / 02
入手した練気の欠片 00 / 01
入手した忍文字 00 / 01

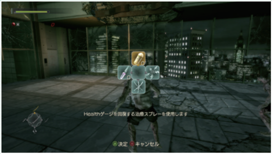
ゲームを再開します

ポーズメニュー

ゲームに戻る	Aボタンで決定するとゲームを再開します。
チェックポイントから再開	直前のチェックポイントからゲームを再開します。
ミッションの最初から再開	ミッションを最初からやり直します。
各種設定	ゲーム中の各種設定を行います。ここでは「言語」の変更を行うことができません。それ以外はスタートメニュー（P11）、システム（P15）と同様です。
セーブデータの変更	セーブデータを変更します。
出撃準備へ戻る	ミッションを中止して出撃準備へ戻ります。それまでのミッションでの記録は消去されます。
タイトルへ戻る	タイトル画面へ戻ります。
技表	出撃準備の技表（P13）と同様に武器、忍術の技表を確認することができます。

アイテムメニュー

BACKボタンを押すと画面中央にアイコンが表示されます。左スティックまたは方向パッドの上下左右で、行いたいアイコンにカーソルを合わせてAボタンで決定してください。

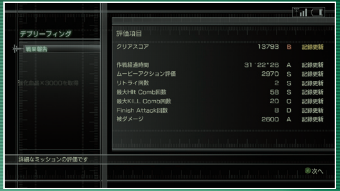


Healthゲージを回復する治療スプレーを使用します

治療スプレー	Healthゲージを回復する治療スプレーを使用します。
覚醒アンプル	使用することで一時的に能力をアップするアンプルを使用します。
武器強化	武器の強化を行います（P13）。
忍術強化	忍術の強化を行います（P13）。

デブリーフィング

ミッションをクリアすると、デブリーフィング画面に移り、そのミッションでの戦果が表示されます。戦果報告の最後にアイテムなどのボーナスが手に入ることもあります。



強化血晶×3000を取得

評価項目

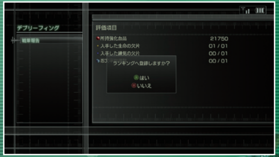
クリアスコア	13793	B	記録更新
作戦経過時間	31'22"26	A	記録更新
ムービーアクション評価	2970	S	記録更新
リトライ回数	2	S	記録更新
最大Hit Comb回数	58	S	記録更新
最大KILL Comb回数	20	C	記録更新
Finish Attack回数	8	D	記録更新
被ダメージ	2600	A	記録更新

詳細なミッションの評価です

クリアスコア	下記得点を合計したスコアです。
作戦経過時間	ミッションクリアの総時間です。
ムービーアクション評価	ムービーアクションの評価です。
リトライ回数	リトライを行った回数です。 少ないほど高評価になります。
最大Hit Combo回数	最大ヒットコンボの数です。 多いほど高評価になります。
最大Kill Combo回数	最大キルコンボの数です。 多いほど高評価になります。
Finish Attack回数	フィニッシュアタックを行った回数です。 多いほど高評価になります。
被ダメージ	敵から受けた総ダメージです。 少ないほど高評価になります。

ランキングへの登録

Xbox LIVEでクリア結果をランキングへ登録することができます。



評価項目

所持強化血晶 21750
入手した生命の欠片 01 / 01
入手した練気の欠片 00 / 01
忍文字 00 / 01

ランキングへ登録しますか？